

APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS TAWANGMANGU



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program Studi
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

ANGGER PANGANGKAH

L200140070

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS
TAWANGMANGU**

PUBLIKASI ILMIAH

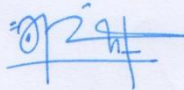
oleh:

ANGGER PANGANGKAH

L200140070

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, ST., M.Sc.

NIK. 1198

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS
TAWANGMANGU**

OLEH

Angger Pangangkah

L200140070

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 17-01-2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Azizah Fatmawati, ST., M.Sc**
(Ketua Dosen Penguji)
- 2. Dr. Endah Sudarmilah, M.Eng**
(Anggota I Dewan Penguji)
- 3. Devi Afriyantari Puspa P, S.Kom.,M.Sc**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK. 881



Ketua Program Studi,

Heru Supriwono, S.T., M.Sc., Ph.d.

NIK. 970

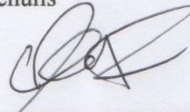
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Januari 2019

Penulis



ANGGER PANGANGKAH

L200140070



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

33/A.4-11.3/INF-FKI/I/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Angger Pangangkah
NIM : L200140070
Judul : Aplikasi Pencarian Makanan dan Oleh-oleh Khas Tawangmangu
Program Studi : Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 29 Januari 2019

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

https://exturnitin.com/app/carts/en_us/?e=1070496891&u=1057350080&lang=en_us&sz=1

feedback studio APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS TAWANGMANGU 8 of 35

APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS TAWANGMANGU

Abstrak

Tawangmangu merupakan kecamatan yang terletak di paling timur Kabupaten Karanganyar. Tawangmangu sebagai tempat wisata memiliki beragam makanan khas pada setiap daerahnya. Selama ini masyarakat luar hanya mengetahui beberapa nama makanan yang ada di Tawangmangu, tidak semua makanan yang ada di Tawangmangu diketahui di tempat yang jarang diketahui masyarakat luar di ketahui oleh wisatawan. Sebagai dari wisatawan berkunjung ke Tawangmangu hanya sekedar membeli makanan khas Tawangmangu. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangmangu sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam mencari dan memperoleh informasi tentang wisata kuliner yang ada di Tawangmangu. Metode yang digunakan dalam penelitian ada beberapa langkah, yaitu tahap analisis sistem, tahap perancangan sistem, tahap implementasi dan tahap pengujian sistem. Hasil dari aplikasi ini dapat menggunakan *Alat & Jari* menggunakan aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai fungsi dan berjalan lancar. Hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan skor persentase rata-rata 85% menyatakan bahwa aplikasi berjalan baik dan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi lokasi wisata makanan khas Tawangmangu. Masyarakat luar akan lebih mudah dalam mencari informasi dan lokasi makanan untuk menikmati wisata kuliner di daerah Tawangmangu.

Kata Kunci: kuliner, oleh-oleh, pencarian, Tawangmangu.

Abstract

Tawangmangu is a sub-district located in the eastern of Karanganyar district. Tawangmangu as a tourist place has a variety of typical foods in each region. During this time the outside community only knows a number of kinds of foods that exist in Tawangmangu, not all of the foods in Tawangmangu is specifically in place where the outside community is rarely known by tourists. Some of the tourists visiting Tawangmangu are just buying the typical Tawangmangu cuisine. Therefore, this study aims to develop a typical foods search application for Tawangmangu so that it can be used as a supporting medium in finding and obtaining information about culinary.

Page: 1 of 12 Word Count: 1878

Test-only Report High Resolution Q1

Match Overview

14%

1	eprints.ums.ac.id	2%
2	Submitted to Universitas	2%
3	research.binus.ac.id	1%
4	eprints.ums.ac.id	1%
5	Submitted to Surabaya	1%
6	Submitted to iGroup	1%
7	telmoefi.unand.ac.id	1%
8	Submitted to Universitas	1%

APLIKASI PENCARIAN MAKANAN DAN OLEH-OLEH KHAS TAWANGMANGU

Abstrak

Tawangmangu merupakan kecamatan yang terletak di paling timur kabupaten Karanganyar. Selama ini masyarakat luar hanya mengetahui beberapa macam makanan yang ada di Tawangmangu, tidak semua makanan yang ada di Tawangmangu khususnya di tempat yang jarang dilewati masyarakat luar diketahui oleh wisatawan. Sebagian dari wisatawan berkunjung ke Tawangmangu hanya sekedar mencicipi masakan khas Tawangmangu. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangmangu sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam mencari dan memperoleh informasi tentang wisata kuliner yang ada di Tawangmangu. Metode yang digunakan dalam penelitian ada beberapa tahap, yaitu tahap analisis sistem, tahap perancangan sistem, tahap implementasi dan tahap pengujian sistem. Hasil dari aplikasi ini diuji menggunakan *black box* menyatakan aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai fungsi dan berjalan lancar. Hasil kuesioner yang dilakukan mendapatkan skor persentase rata-rata 85% menyatakan bahwa aplikasi berjalan baik dan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi lokasi tentang makanan khas Tawangmangu. Masyarakat luar akan lebih mudah dalam mencari informasi dan lokasi makanan untuk menentukan tujuan wisata kuliner di daerah Tawangmangu.

Kata Kunci: kuliner, oleh-oleh, pencarian, Tawangmangu.

Abstract

Tawangmangu is a sub-district located in the eastern of Karanganyar district. During this time the outside community only knows a number of kinds of foods that exist in Tawangmangu, not all of the foods in Tawangmangu is specifically in place where the outside community is rarely known by tourists. Some of the tourists visiting Tawangmangu are just tasting the typical Tawangmangu cuisine. Therefore this study aims to develop a typical foods search application for Tawangmangu so that it can be used as a supporting medium in finding and obtaining information about culinary tourism in Tawangmangu. The method used in the research has several stages, namely the system analysis, the system design, the implementation phase and the system testing phase. The result of this application is tested with black box stating this application is running well. The result of the questionnaire were given an average percentage score of 85% stating that the application was running well and can help the community in finding location information about Tawangmangu's special food. The outside community will find it easier to find food information and locations to determine culinary destinations in the Tawangmangu area.

Keyword : culinary, souvenirs, search, Tawangmangu

1. PENDAHULUAN

Tawangmangu merupakan kecamatan yang terletak di daerah kabupaten Karanganyar. Kecamatan Tawangmangu terletak di paling timur kabupaten Karanganyar, berbatasan langsung dengan kecamatan Plaosan provinsi Jawa Timur. Kecamatan Tawangmangu memiliki potensi pariwisata yang sangat baik salah satunya di bidang kuliner. Terpisahnya informasi tempat makan di Tawangmangu membuat para wisatawan baik itu lokal atau dari luar daerah mengalami kesulitan dalam mencari informasi mengenai destinasi kuliner yang berada di Tawangmangu. Pengembangan aplikasi pencarian makanan khas Tawangmangu ini diharapkan mampu mempermudah para wisatawan dalam melakukan pencarian makanan khas yang ada di daerah Tawangmangu. Menurut Wulandari dkk (2017), penggunaan aplikasi dengan sistem pencarian di peta elektronik dapat memberikan alternatif terbaik bagi pengguna dan mempercepat pengguna dalam menemukan informasi lokasi yang akan dituju atau di inginkan.

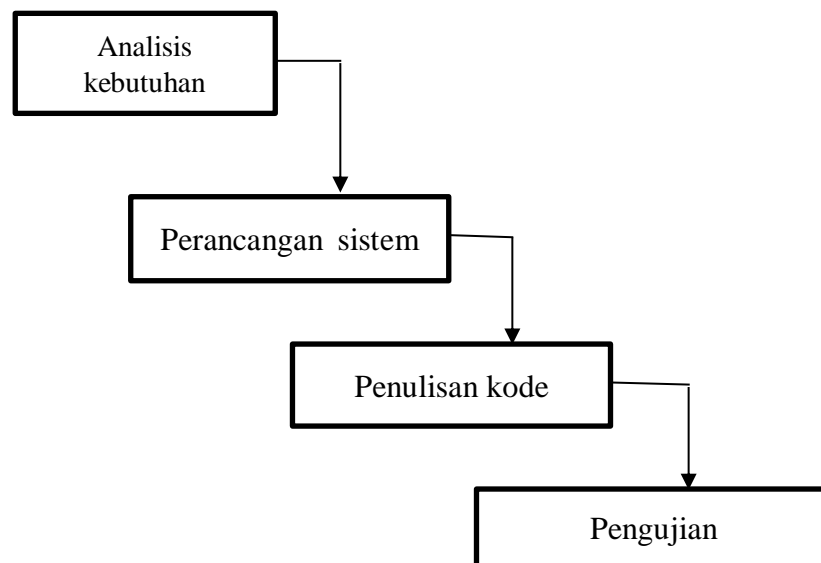
Kusuma dan Budisusanto (2015) menyatakan bahwa dengan adanya sistem informasi pencarian, user dapat memilih, menentukan, dan menemukan tempat informasi yang dicari secara cepat dan tepat sesuai yang di inginkan. Suatu lokasi yang ada di permukaan bumi seperti tempat, jalan, dan sebagainya didefinisikan dengan sebuah peta baik dalam bentuk cetak maupun peta dalam bentuk elektronik (Kolawole, 2015). Penggunaan GPS dengan metode radius dan rating dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi pencarian yang mempermudah penggunanya menentukan informasi dan lokasi yang akan dituju (Layona dkk, 2016). Dalam mencari informasi suatu tempat dengan cepat saat ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekarang, peran website yang sangat diperlukan kapanpun dan dimanapun selama 24 jam tidak terbatas waktu dan tempat (Yulianto dkk, 2014). Web merupakan salah satu sarana atau media yang digunakan masyarakat untuk mencari informasi dan berkomunikasi dengan efektif, dengan web kita dapat mencari informasi yang di inginkan (Azizah , 2010)

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi pencarian makanan khas Tawangmangu untuk membantu masyarakat yang memerlukan

informasi tentang lokasi makanan, sehingga akan lebih mudah dalam menentukan tujuan wisata kuliner di daerah Tawangmangu.

2. METODE

Dalam penelitian menggunakan metode waterfall dengan tahapan urut dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, penulisan kode dan pengujian seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Metode waterfall merupakan salah satu metode SDLC merupakan metode yang sering digunakan dalam mengembangkan sistem dengan konsep yang mendasari beberapa jenis pengembangan perangkat lunak yang dapat membentuk perencanaan dan pengembangan sistem informasi (Susanto & Andriana, 2016).



Gambar 1. Metode *waterfall*

2.1 Analisa Kebutuhan

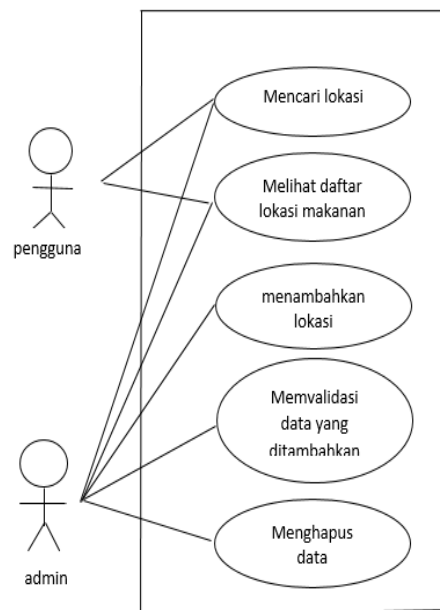
Pencarian data yang dibutuhkan dalam membangun sistem diawali dengan melihat hambatan dan kebutuhan dalam melakukan pencarian makanan khas Tawangmangu dengan melakukan observasi langsung ke daerah Tawangmangu. Data yang terkumpul selanjutnya dikembangkan menjadi suatu sistem untuk merancang aplikasi.

2.2 Perancangan sistem

Perancangan aplikasi pencarian makanan khas Tawangmangu menggunakan *use case* dan *activity diagram*.

2.2.1 Use case

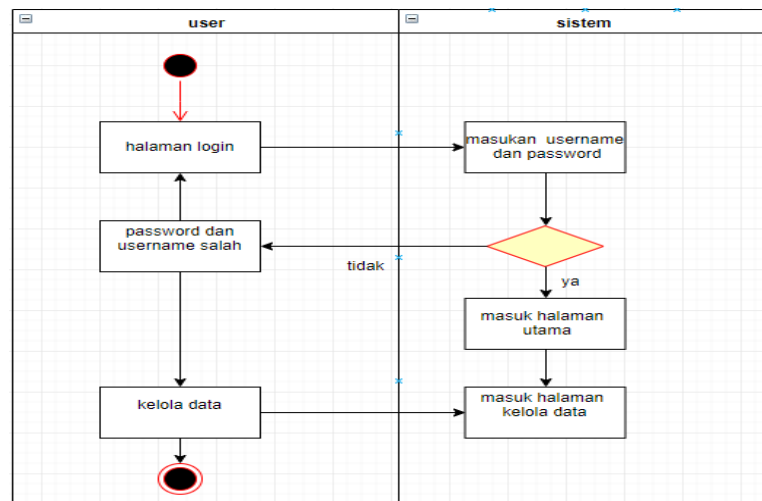
Use case merupakan gambaran dari aktivitas yang dijalankan oleh penggunanya.



Gambar 2. Use case

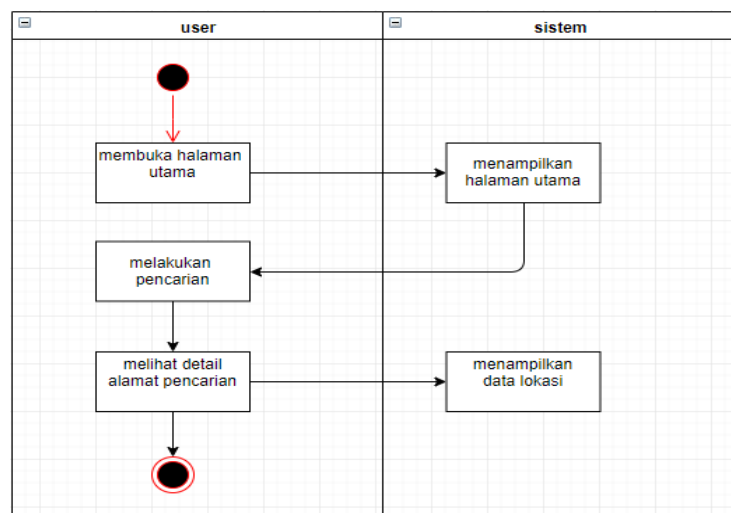
Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 dalam sistem ini terdapat dua aktor yaitu pengguna dan admin. Admin memiliki hak penuh dalam sistem untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data yang ada di sistem sedangkan pengguna hanya memiliki hak melihat informasi, mencari dan menentukan lokasi.

2.2.2 Activity diagram



Gambar 3. Activity diagram untuk admin

Dalam aktivitas diagram pada Gambar 3 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Setelah berhasil mendaftar admin diberi akses penuh untuk mengelola data yang ada di dalam sistem seperti melihat, menambah, mengubah dan menghapus data.

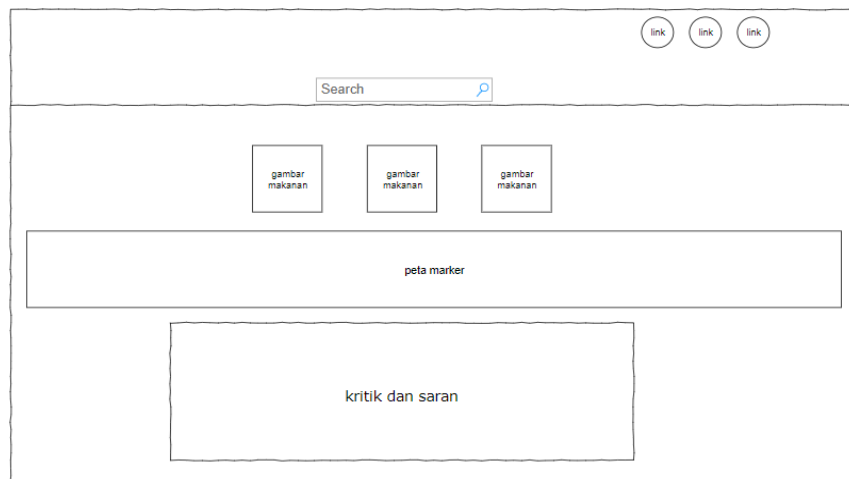


Gambar 4. Activity diagram untuk user

Gambar 4 menunjukkan aktivitas pengguna. Pengguna masuk ke dalam sistem agar dapat melihat informasi dan melakukan pencarian lokasi makanan. pengguna dapat mencari lokasi makanan berdasarkan desa lokasi. Selanjutnya di bagian akhir pengguna dapat menuliskan kritik dan saran.

2.2.3 Tampilan user interface

Tampilan utama pengguna memiliki beberapa menu informasi seperti tombol pencarian, rekomendasi makanan, peta marker, dan kritik dan saran seperti Gambar 5.



Gambar 5. Halaman utama

2.3 Penulisan kode

Dalam pelaksanaannya penulisan kode aplikasi pencarian makanan kas Tawangmangu ini menggunakan PHP, Mysql dan web browser. PHP sebagai bahasa pemrograman, Mysql sebagai aplikasi penghubung server antara web browser dengan database dan web browser untuk pengujian tampilan dari aplikasi.

2.4 Pengujian

Pengujian aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangamangu ini menggunakan pengujian *black box* dan kuisisioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

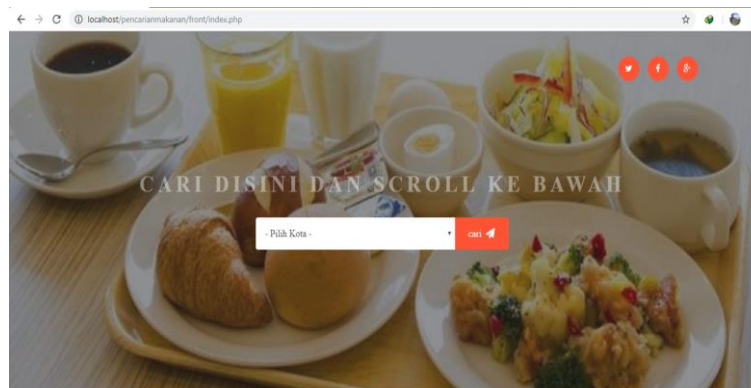
Penelitian ini menghasilkan aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangmangu berbasis web yang membantu pengguna untuk mencari berbagai

makanan yang ada di daerah Tawangmangu. Berikut hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan:

3.1 Hasil Halaman Aplikasi

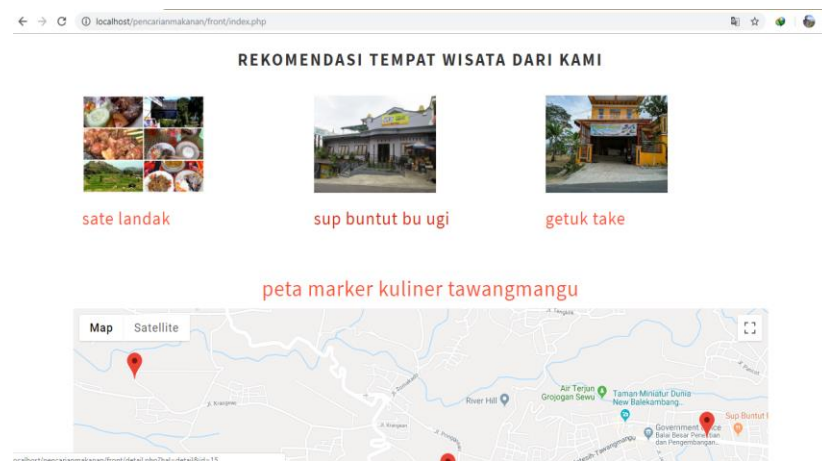
3.1.1 Halaman utama

Halaman utama terdapat menu pencarian, pada menu ini makanan dikelompokkan dalam beberapa desa. Halaman pencarian dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman utama

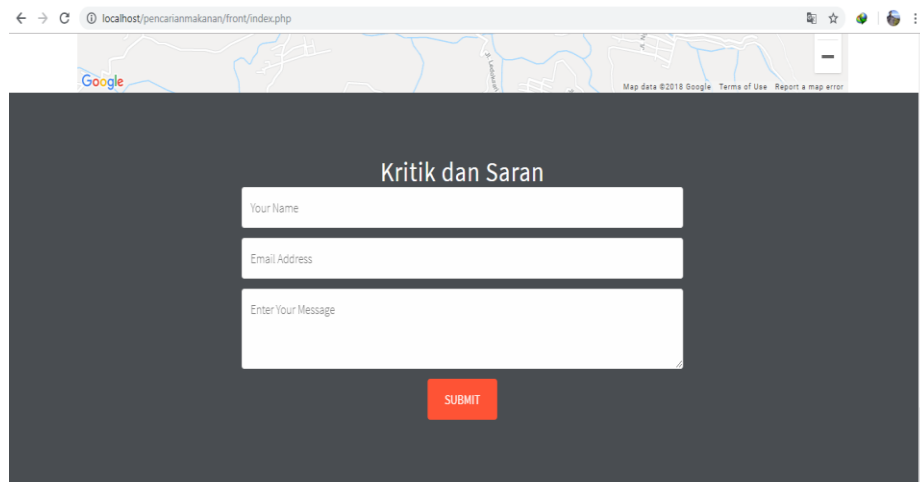
Apabila user menggeser kebawah maka terdapat beberapa menu rekomendasi makanan dan peta *marker* kuliner Tawangmangu seperti Gambar 7.



Gambar 7. Rekomendasi tempat makanan dan peta kuliner

Menu paling bawah terdapat menu kritik dan saran, pada menu ini user akan diminta memasukan nama, alamat email dan memasukan kritik atau saran

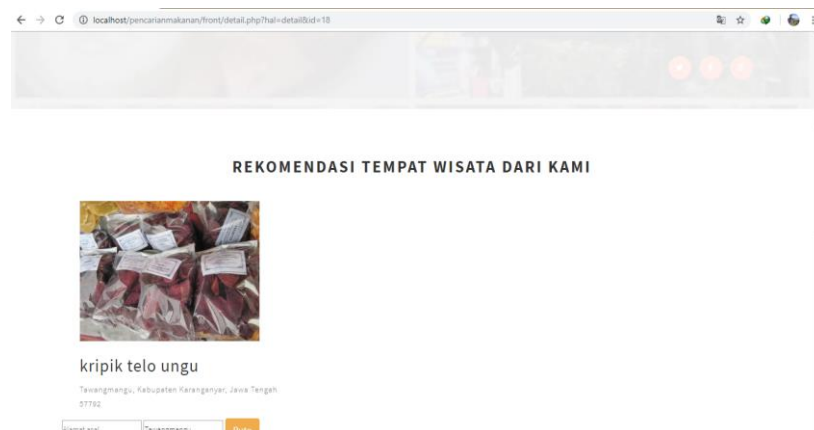
untuk memudahkan admin dalam melihat kekurangan aplikasi ini. Menu kritik dan saran bisa dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman kritik dan saran

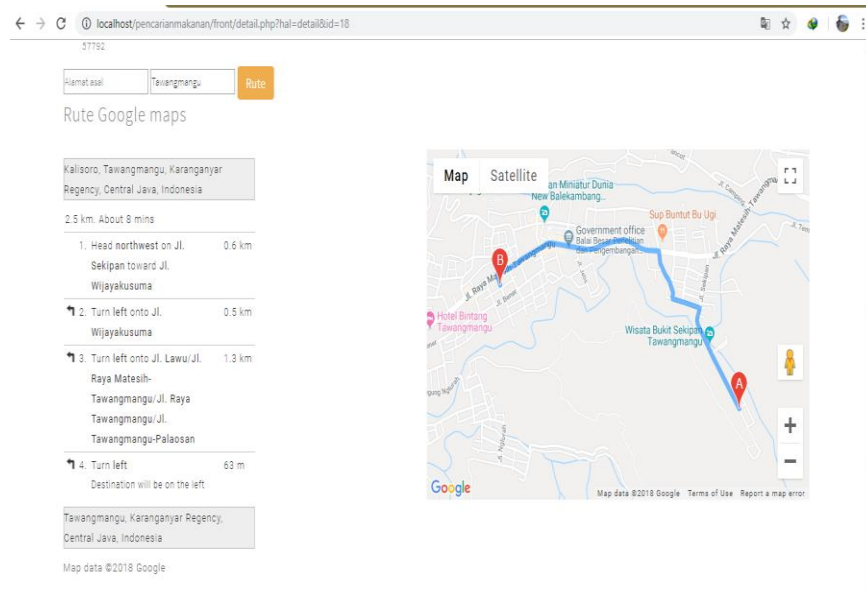
3.1.2 Halaman Detail

Apabila user memilih salah satu lokasi makanan maka user akan dibawa ke halaman detail seperti Gambar 9.



Gambar 9. Detail makanan

Pada halaman ini user dapat melihat detail lokasi alamat makanan dan peta rute lokasi dengan memasukkan alamat asal serta lokasi yang dituju. Setelah di klik tombol rute maka akan muncul peta rute lokasi awal dan lokasi makanan seperti Gambar 10.



Gambar 10. Rute lokasi

3.2 Pengujian

Penelitian ini menggunakan dua metode pengujian, pengujian dengan metode *blackbox* dan pengujian menggunakan metode kuesioner. Metode menggunakan pengujian *blackbox* menguji fungsi utama pada aplikasi yang telah dibuat seperti fungsi menu pencarian, *marker*, *database*, *list* dan *detail*. Hasil pengujian terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *blackbox*

No	Skenario	Test	Harapan	Hasil
1	Tombol dalam menu utama berjalan lancar	Image button aplikasi	Aplikasi dapat berpindah ke halaman selanjutnya	valid
2	Marker daftar tempat keluar semua	Database, marker, maps	Marker dapat keluar semua	valid
3	Daftar data di database	Database	Daftar dan informasi dapat tampil	valid
4	Lokasi, direction	Database, maps	Menampilkan data	valid
5	informasi	Scroll view UI	Menampilkan konten	valid

Pada Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi yang ada di aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangmangu berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kesalahan pada sistem.

Menurut Sugiyono (2012) pada umumnya batas minimum kuesioner sebuah penelitian berjumlah 30 reponden. Pengujian kuisisioner dilakukan agar mengetahui respon pengguna setelah menjalankan aplikasi yang telah dibuat. Setelah mencoba aplikasi secara langsung responden diminta untuk mengisi kuesioner yang terdapat 5 pertanyaan seperti Tabel 2.

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?				
2	Apakah aplikasi mudah dijalankan?				
3	Apakah informasi aplikasi dapat memudahkan pengguna dalam mencari lokasi?				
4	Apakah informasi pada aplikasi akurat?				
5	Secara keseluruhan apakah aplikasi berguna untuk pengguna?				

Tabel 2. Kuesioner

Keterangan Tabel 2.

Sangat setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Tidak setuju (TS) = 2

Sangat tidak setuju (STS) = 1

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{\text{Jumlah skor pertanyaan (x)}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

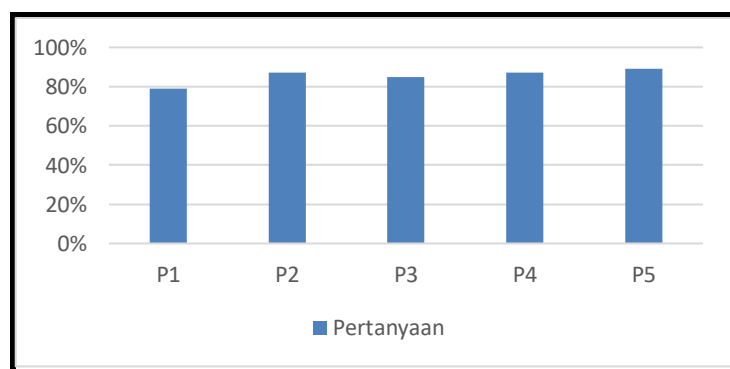
Hasil pengujian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.

No	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Skor	Persentase
1	8	19	3	0	97	79%
2	15	15	0	0	105	87%
3	12	18	0	0	102	85%
4	15	15	0	0	105	87%
5	17	13	0	0	107	89%
Rata-rata persentase jawaban						85%

Tabel 3. Hasil kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 responden, diperoleh skor tertinggi pada pertanyaan nomor 5 terkait secara keseluruhan apakah aplikasi berguna untuk pengguna sebesar 89% dan pertanyaan nomor 1 tentang apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik sebesar 79%. Persentase rata-rata yang di dapat adalah 85%, responden setuju bahwa aplikasi menarik, mudah dijalankan, informasi akurat dan aplikasi berguna bagi masyarakat.

Berdasarkan persentase perhitungan kuesioner yang telah dilakukan, berikut grafik penerimaan aplikasi oleh responden yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Grafik Tingkat Penerimaan Aplikasi

4. PENUTUP

Dari hasil pengujian *blackbox* yang sudah dilakukan dapat dilihat bahwa aplikasi pencarian makanan dan oleh-oleh khas Tawangmangu berjalan dengan lancar dan

normal. Dari hasil kuesioner yang didapat dari 30 responden rata-rata persentase 85%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi menarik, mudah dijalankan, informasi akurat dan berguna bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, A. (2010). Pelatihan Pemanfaatan Web Bagi Pemuda Muhammadiyah. *WARTA*, vol.13, No.1, Maret 2010: 11-19 ISSN 1410-9344
- Kusuma, M. E., & Budisusanto, Y. (2015). Aplikasi Google Maps Api Dalam pengembangan Sistem Informasi Geografis (Sig) Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus : Kabupaten Sidoarjo). *Geoid*, 10(2), 129.
- Kowalowe, I.S. (2016). Street mapping of ife Metropolis, Osun State, Nigeria. *Journal of Goegraphic Information System*. 8, 387-395
- Layona, Rita, Yulianto, B. (2016). Aplikasi Pencarian informasi dan Lokasi Tempat Makan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *TEKNOSI*, 2(2), 9–16.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping. *Majalah Unikom*, 14(1), 41–46.
- Wulandari, Pramono, tajidun L.M (2017). Aplikasi Pencarian Rute Terpendek Apotek Di Kota Kendari Menggunakan Algoritma Floyd-Warshall semanTIK, Vol.3, No.1, Jan-Jun 2017, pp. 9-16
- Yulianto, B., Dewi, L. C., & Wijaya, O. (2014). Peran Website Restoran Terhadap Daya Tarik Konsumen Online. *ComTech*, 5(2), 1096-1109.